

KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU

Muotoa etsimässä

Rytmin ja aikarakenteen luominen leikkauksellisin keinoin

Minussa-lyhytelokuva

Erkki Pakonen

Kulttuurialan opinnäytetyö
Viestinnän koulutusohjelma
Medianomi (AMK)

TORNIO 2011

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ ABSTRACT

1 JOHDANTO	5
2 ELOKUVAN LEIKKAUKSEN TEORIOISTA.....	6
2.1 Montaasi	6
2.2 Diegesis	7
3 ELOKUVAN AIKA	9
3.1 Aika	9
3.2 Metrinen aika ja elämyksellinen aika.....	9
3.3 Ajan manipulointi.....	10
3.4 Takautumat.....	11
3.5 Aikarakenteet	12
4 RYTMİ	14
4.1 Mitä rytmi on?	14
4.2 Leikkaus ja rytmi.....	14
4.3 Musiikillinen rytmi ja leikkaus	15
5 JATKUVUUS JA SUJUVUUS	17
5.1 Jatkuvuus.....	17
5.2 Klaffivirheet	17
5.3 Leikkaus liikkeestä.....	18
5.4 Siirtymät	18
6 MINUSSA -LYHYTELOKUVAN LEIKKAUS	21
6.1 Minussa	21
6.2 Leikkausprosessista	21
6.3 Elokuvan aika ja sen rakentaminen.....	22
6.4 Elokuvan rytmi	26
6.5 Elokuvan siirtymät ja jatkuvuus.....	27
7 YHTEENVETO JA POHDINTA	29
LÄHTEET.....	31
LIITE 1.....	33

TIIVISTELMÄ

Pakonen, Erkki 2011. Muotoa etsimässä. Rytmien ja aikarakenteen luominen leikkauksellisin keinoin

Opinnäytetyö. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Kulttuuriala. Viestinnän koulutusohjelma. Sivuja 33. Liitteet 1.

Opinnäytetyössäni käsittelen elokuvan aikarakenteen ja rytmien luomisen keinoja. Tarkoitukseni oli leikata lyhytelokuva niin, että rakentaisin siihen omaperäisen ja uskottavan aikarakenteen ja saisin luotua siihen elävän ja mukaansatempaavan rytmin. Tavoitteeni oli selvittää, millaisia erilaisia keinoja elokuvan leikkaukseen on aikojen saatossa kehitetty ja kyetä valitsemaan leikkaajan työkalupakista leikkaamaani elokuvaan parhaiten sopivat työkalut.

Käsittelen opinnäytetyöni aluksi elokuvan leikkauksen historiaa ja erinäisiä leikkauksen teorioita. Erityisesti kiinnitän huomiota niihin keinoihin, joilla leikkauksella voidaan vaikuttaa katsojaan ja hänen katsomiskokemukseensa.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osassa syvennyn erityisesti tutkimaan sitä, millaisia keinoja leikkaajalla on ajan manipuloimiseen ja miten elokuvalla rakennetaan ominainen ja toimiva aikarakenne. Lisäksi pohdin sitä millaisilla keinoilla elokuvaan rakennetaan elävä ja katsojaa kiinnostava rytmi. Lopuksi käsittelen jatkuvuuden ja sujuvuuden vaikutusta edellä mainittuihin seikkoihin. Teososana opinnäytetyössäni on lyhytelokuva Minussa (2011), jonka leikkaajana toimin.

Elokuvan leikkaaminen on pitkä ja vaativa prosessi. Katsojan tempaaminen elokuvan vietäväksi vaatii uskottavaa aikarakennetta ja elävää rytmiä. Loppujen lopuksi leikattavan elokuvan tarkoitus on se seikka, mikä määrittää käytettävät leikkaukselliset keinot. Loppujen lopuksi leikkaukselliset keinot tulisi valita elokuvan tarkoituksiperiä kunnioittaen. Keinojen valitsemisessa tulee tietää niiden vaikutus katsojaan ja siihen viestiin minä tekijä tahtoo elokuvallaan välittää.

Asiasanat: leikkaus, rytmi, aikarakenne, elokuva

ABSTRACT

Pakonen, Erkki 2011. Searching for a Form. Creating a Rhythm and Time Structure With a Ways of Editing.

Bachelor's Thesis. Kemi-Tornio University of Applied Sciences. Business and Culture. Degree Programme of Media Arts. Pages 33. Appendix 1.

In my thesis I discuss the ways of creating a time structure and a rhythm for a film. My intention was to edit a short film in a way that creates a unique and plausible time structure and a vivid and gripping rhythm. My objective was to find out about the methods in film editing throughout the time and to be able to choose the best tools from the editor's toolbox to edit this short film.

At first I discuss the history of film editing and various editing theories. I pay attention particularly to the ways of editing that can impact the viewer and their viewing experience.

In the written part of my thesis I focus on exploring the ways that the editor can use to manipulate time and the ways of creating an inherent and functional time structure for a film. I also discuss the ways of creating a vivid and interesting rhythm. Lastly, I discuss the impact of continuity and fluency on the above-mentioned circumstances.

Editing a film is a long and demanding process. It requires a plausible time structure and a vivid rhythm to engross the viewer. Ultimately the ways of editing should be chosen honoring the meaning of the film. When choosing the ways, the filmmaker should know the impact of these ways on the viewer and the message they want to convey.

Keywords: editing, rhythm, time structure, film

1 JOHDANTO

Toiminnallinen opinnäytetyöni käsittelee lyhytelokuvan leikkausta ja erityisesti aikarakenteen ja rytmin luomista elokuvaan. Työssäni pohdin niitä leikkauksellisia keinoja, joita leikkaajalla on käytössään hänen rakentaessaan elokuvaan uskottavaa ja toimivaa aikarakennetta ja monipuolista ja kiinnostavaa elävää rytmiä. Taustana työssäni käytän leikkauksen historiaa ja teoriaa elokuvaleikkauksen syntyhetkistä lähtien. Opinnäytetyöni teososaa varten leikkasin Juho Nilivaaran ohjaaman Minussa-lyhytelokuvan. Opinnäytetyöni kirjallisessa osassa käyn aluksi läpi elokuvan leikkauksen teoriaa ja historiaa yleisellä tasolla jonka jälkeen syvennyn elokuvan aikarakenteisiin, rytmiin ja jatkuvuuteen ja sujuvuuteen. Lopuksi käyn työssäni läpi Minussa-elokuvan leikkausprosessia ja selvitän millaisia keinoja olen käyttänyt rakentaessani elokuvaa.

Elokuvan tapahtumat voidaan esittää lukemattomissa eri järjestyksissä ja eri kohtausten kestoja voidaan muutella. Tästä järjestyksestä ja kohtausten pituudesta syntyy elokuvan aikarakenne. Elokuvan rytmi on puolestaan ajan, liikkeen ja toiminnan jaksoittaisuutta, jonka vaikutuksesta katsoja unohtaa todellisuudessa virtaavan ajan ja omaksuu elokuvan elämyksellisen ajan.

Elokuvaa leikatessani jouduin kiinnittämään erityistä huomiota edellä mainittuihin asioihin, sillä kyseisen elokuvan päähenkilölle aika on hyvinkin hatara ja jokseenkin merkityksetön käsite. Tämän ajasta piittaamattomuuden tunnun halusin saada välitettyä myös katsojalle. Lisäksi elokuvan leikkaaminen rytmisesti mielenkiintoiseksi oli normaalia monimutkaisempaa johtuen epämääräisestä ajankulumisesta sekä lähes koko elokuvan sijoittumisesta yhteen pieneen asuntoon. Tavoitteenani oli selvittää millaisia erilaisia keinoja leikkaajilla on aikojen saatossa ollut katsojan imaisemiseksi elokuvan maailmaan, ajan manipuloimiseen ja rytmin luomiseen, sekä onnistua omassa leikkaustyössäni valitsemaan leikkaamalleni elokuvalle sopivimmat keinot.

Elokuissa minua on aina kiehtonut niiden kyky luoda ja muokata aikaa, sekä niiden kyky imeä minut katsojana maailmaansa. Tämä imu ja uskottavuus on luonnollisesti useiden eri tekijöiden summa, mutta tahdoin syventyä tutkimaan, millä keinoin noita ominaisuuksia kyetään vahvistamaan leikkauspöydässä ja miten yksittäisistä otoksista kootaan kiinnostava ja elävä kokonaisuus.

2 ELOKUVAN LEIKKAUKSEN TEORIOISTA

2.1 Montaasi

Ennen kuin käymme käsittelemään opinnäytetyöni pääaiheita aikarakenteen ja rytmin luomista, lienee paikallaan käsitellä hieman elokuvan leikkauksen teoriaa. Alkuaikojen elokuvat harvemmin olivat muuta kuin yksittäisiä dokumentaarisia otoksia. Leikkaus alkoikin tulla tarpeeseen siinä vaiheessa kun alettiin haluta kertoa pidempiä tarinoita. 1900-luvun alussa muun muassa sellaiset nimet, kuin Georges Méliès, George Albert Smith, James Williamson, Alfred Collins Edwin S. Porter ja David W. Griffith kehittivät elokuva- ja leikkausilmaisua eteenpäin. Merkittävimmät leikkausteoriat kuitenkin kehiteltiin Venäjällä ja tunnetuin näistä teorioista lienee Sergei Eisensteinin montaasi-teoria. (Pirilä & Kivi 2008, 11-16.)

Eisensteinin mukaan montaasi oli idea, joka syntyy kun kaksi toisistaan riippumatonta kuvaa törmäävät yhteen. Käytännössä siis kyseessä oli idea siitä, että montaasin avulla kyetään luomaan kokonaisuuksia, jotka eivät alkuunkaan sisälly alkuperäiseen materiaaliin. Montaasi myös tarjoaa mahdollisuuden monitasoiseen elokuvallisten aiheiden ja ideoiden kehittelyyn. (Eisenstein 1999, 108; Bacon 2004, 91.)

Montaasin Eisenstein jakoi viiteen ulottuvuuteen:

1. Metrinen montaasi
2. Rytmisen montaasi
3. Tonaalinen montaasi
4. Yläsävelmontaasi
5. Intellektuaalinen montaasi

Metrinisen montaasin rakentaminen perustuu yksinkertaisesti otosten pituuteen. Palaset yhdistetään niiden pituuden mukaan muotokaavioon ja näin voidaan esimerkiksi tasaisesti lyhentämällä otosten pituutta luoda kiihtyvyyden ja jännittävyyden tuntu. Rytmisessä montaasissa otosten kesto suhteutuu niiden sisältöön havaittavuuden ja liikkeen suhteen niin, että otoksen sisällön rytmi ja tempo joko osuvat yksiin otoksen pituuden luoman rytmin ja tempon kanssa, tai sitten eivät. Tonaalinen montaasi perustuu terävä/sumea, kirkas/tumma tyyppisille tekstuurialisille kontrasteille ja tarkoittaa siis käytännössä kuvan hallitsevaa visuaalista tyyliä. Yläsävelmontaasissa edelliset montaasin ulot-

tuvuudet suhteutuvat katsojan tajunnassa kokonaisuudeksi synnyttäen erilaisia aistillis-emotiaanollisia väreitä. Intellektuaalisessa montaasissa eritasoisten metaforisten, tunteisiin ja älyyn vetoavien rinnastusten kautta luodaan yhteyksiä asioiden välille. Käytännössä kyse on kahden elementin, joko kahden otoksen tai kahden otoksen eri osatekijöiden, yhdistymisessä syntyvästä ykseydestä. (Eisenstein 1999, 145-155; Bacon 2004, 91-92; Pirilä & Kivi 2008, 18.) ”Montaasi on periaate, joka hallitsee elokuvan visuaalisten ja äänellisten elementtien kokoonpanoa tai näiden elementtien yhdistelmiä, kun ne rinnastetaan, liitetään yhteen ja/tai niiden kestoa säädetään” (Aumont & Bergala & Marie & Vernet 1996, 56).

2.2 Diegesis

Diegeettisellä materiaalilla tarkoitetaan materiaalia, joka kuuluu elokuvan luomaan kuvitteelliseen maailmaan eli diegesikseen. Ei-diegeettinen materiaali on tämän vastakohta; materiaali joka kuuluu elokuvaan, mutta ei diegesikseen. Yksinkertaisin esimerkki ei-diegeettisestä materiaalista lienee elokuvan taustamusiikki. (Bacon 2004, 26-27.)

Niin sanottu klassinen elokuvakerronta, jonka tarkoitus hyvin pitkälti on vain kertoa tarinoita, perustuu hyvin pitkälti uskottavan diegesiksen luomiseen. Uskottavan diegesiksen luomiseen on tietenkin monia keinoja, mutta yksi tärkeimmistä keinoista lienee läpinäkyvyys. Toisin sanoen elokuvan maailmasta tulee uskottavampi silloin, kun katsoja kiinnittää mahdollisimman vähän huomiota elokuvan keinoihin, esimerkiksi leikkaukseen. Niin sanottu klassinen elokuvakerronta on omaksunut läpinäkyvyyden järjestelmän André Bazinilta, jolle elokuvassa ensisijaista oli, että tapahtumat esitettiin sellaisena kuin ne kuuluivat maailmaan tai todellisuutta vastaavaan kuvitteelliseen maailmaan. Toisin sanoen Bazinin mielestä elokuvan tehtävänä on luoda representaatioita todellisuudesta. Näin ollen Bazin käytännössä kieltää montaasin. Poikkeus tuohon tiukkaan kieltoon tulee silloin, kun tapahtua esitetään katkelmallisten peräkkäisten yksikköjen, toisin sanoen otosten, kautta. Tämä kuitenkin sillä ehdolla, että elokuvalliset keinot ovat läpinäkyviä. (Aumont ym. 1996, 64-66.)

Läpinäkyvyyteen ja uskottavaan diegesikseen perustuu siis pitkälti elokuvan kerronnallinen voima. Katsoja tahtoo antautua tarinan vietäväksi, antaa sille jakamattoman huomionsa. Toisaalta on myös syytä muistaa, että osa katsojista myös etsii elokuvista sen

kerronnallisia keinoja. Katsoja pitää arvossa niitä keinoja joita on käytetty elokuvan kertomiseksi ja diegesiksen luomiseksi. (Aumont ym. 1996, 105-106.)

Läpinäkyvyyttä ja eheää diegesistä vastaan on tottakai myös hyökätty ja nykyään jotkin näkyvät elokuvan keinot ovat jopa suhteellisen tavanomaisia. Tunnetuin esimerkki ja eräänlainen tienraivaaja erilaisten näkyvien elokuvallisten ilmaisukeinojen saralla on ollut ranskalainen Jean-Luc Godard, jonka monien elokuvien ydin on ollut erilaisten elokuvakerronnan kliseiden ja niiden takana piilevien ideologioiden dekonstruoiminen ja joka myös esitti runsaasti kritiikkiä Bazinin teorioista muuallakin kuin elokuvissaan. (Bacon 2004, 33; Oravala 2008, 155.) Esimerkiksi artikkelissaan Montaasi, silmäteräni Godard nostaa leikkauksen yhdeksi tärkeimmistä elokuvanteon osa-alueista, korostaen sen mahdollisuutta tuoda esiin sellaista hetkellistä kauneutta, joka muuten voisi jäädä huomiotta (Godard 1984, 54). Tämä oli selkeä pesäeron ottaminen leikkaukseen epäilevästi suhtautuvaan Baziniin, joka myös oli artikkelin julkaisseen lehden päätoimittaja. Ensimmäisessä elokuvassaan Viimeiseen hengenvetoon (*À bout de souffle*, 1960) Godard ottikin heti vapauksia suhteessa läpinäkyvän elokuvan ihanteeseen käyttämällä muun muassa hyppyleikkausta ja hylkäämällä kuvauksessa ja leikkauksessa jännitystä ja dramaattisuutta lisäävän painotuksen. (Pirilä & Kivi 2008, 135-136.)

3 ELOKUVAN AIKA

3.1 Aika

Vanhan kapitalistisen sananlaskun mukaan aika on rahaa, mutta vapaa tietosanakirja Wikipedia (2010) määrittää ajan ihmisen määrittämäksi käsitteeksi tapahtumahetkien suhteista. Ajan katsotaan kuluvan tiettyä vauhtia ja tiettyjen asioiden suorittaminen vaatii tietyn ajan. Elokuvassa puolestaan on oma aikansa ja leikkaaja on se henkilö, jonka tehtäväksi jää muokata aikaa, luoda elokuvan sisäinen aikakäsitys, jonka katsoja sisäistää ja uskoo sen olemassaoloon. Teoksen tapahtumille muodon ja kehykset luovat nimenomaan aika sekä rytmi. (Pirilä & Kivi 2008, 75.) Rytmin käsitteeseen paneudun myöhemmin työssäni.

3.2 Metrinen aika ja elämyksellinen aika

Metrinen aika on tuo yllä mainitsemani käsite tapahtumahetkien suhteista. Metristä aikaa voidaan mitata kellolla ja se on kokemaamme etenevää aikaa. Elokuvassa kuitenkin käytetään todella harvoin metristä aikaa. Esimerkiksi Stanley Kubrickin elokuvan 2001: Avaruusseikkailu (2001: A Space Odyssey, 1968) metrinen aika on 141 minuuttia, kun taas elokuvassa ajallisesti on mukana koko ihmiskunnan historia. Tuosta aikavälistä ja ajan kulumisesta käytetään termiä elämyksellinen aika (Pirilä & Kivi 2005, 156), tai fabula-kesto. Termi fabula kääntyyne suomeksi helpoiten sanalla tarina, ja tarkoittaa sitä aika-tilajatkumoon sijoittuvaa tapahtumien ketjua, jonka katsoja rakentaa mielessään elokuvaa seuratessaan. (Bacon 2004, 26.)

On tärkeää muistaa, että aikarakennetta rakentaessa miltei tärkeämpää kuin se mitä näytetään on se mitä ei näytetä. Leikkaamalla voidaan luoda illuusio hyvinkin pitkistä aikasiirtymistä uskottavasti, mutta niitä tehdessä täytyy olla erityisen huolellinen sen suhteen, että katsoja tajuaa sen kuinka pitkä aika on kulunut leikkauksen aikana. Varsinkin perinteisessä elokuvakerronnassa tätä pidetään hyvin tärkeänä. Toki katsojan pudottamista kärryiltä voidaan käyttää tehokeinona, kuten esimerkiksi Quentin Tarantinon elokuvassa Pulp Fiction – tarinoita väkivallasta (Pulp Fiction, 1994), jossa katsoja kuvittelee katselevansa kronologisesti etenevää elokuvaa, mutta huomaakin kesken elokuvan jo kerran kuolleen henkilön ilmestyvän uudelleen tarinaan.

3.3 Ajan manipulointi

Elokuva on ajan manipulointia, jopa hallitsemista (Pirilä & Kivi 2005, 156).

Elokuvassa tarinan kesto on lähes aina diskurssin kestoä pitempi ainakin kokonaisuuden tasolla. Tarinan kesto tarkoittaa käytännössä samaa kuin fabula-kesto ja diskurssin kesto vastaa käytännössä projisointiaikaa, eli metristä aikaa. Toisin sanoen elokuvan elämyksellinen aika on melkeinpä poikkeuksetta elokuvan metristä aikaa pidempi. Pienimillä aikaväleillä loogisia yhdistelmiä on sen sijaan viisi:

1. Elämyksellinen ja metrinen aika yhtenevät. Tämä on normaali otos elokuvassa.
2. Tarinan kesto on nolla. Esimerkiksi jäädytyskuva.
3. Diskurssin kesto on nolla. Esimerkiksi suora siirtymä, eli ellipsi.
4. Diskurssin kesto on pitempi kuin tarinan. Esimerkiksi hidastukset.
5. Tarinan kesto on pidempi kuin diskurssin.

(Bacon 2004, 128.)

Seuraavassa paneudun yllämainittuihin yhdistelmiin syvemmin. Erityistä huomiota annan kohdille kolme ja viisi.

Puhuttaessa klassisesta kerronnasta on perusoletuksena otoksen tasolla ajatus siitä, että ”otoksen kesto vastaa ajan objektiivista etenemistä ihmisen luonnollisessa kokemuksessa” (Bacon, 2004, 122). Tähän oletukseen on kuitenkin olemassa muutamia harvoja, mutta kuitenkin hyvinkin selviä, poikkeuksia. Yleisin ja selvin poikkeama edelliseen oletukseen ovat hidastukset tai nopeutukset.

Otoksien sisällä aikaa manipuloidaan harvoin muuten kuin erilaisin nopeusefektein, mutta kohtauksien sisällä ja niiden välissä tätä manipulointia tapahtuu käytännössä jatkuvasti, vaikkakin usein varsin huomaamattomasti. Esimerkiksi saadakseen aikaan efektin liikkeen jatkuvuudesta sulavasti on leikkaajan liitettävä kuvat liitoskohdaltaan muuttaman kuvan verran päällekkäin. (Bacon 2004, 122-123.) Ajassa siis siirrytään näin ollen taakse päin noin kuudesosasekunti. Myös normaaleissa keskustelukohtauksissa ajan manipulointi on enemmän kuin tavallista. Harvoinpa elokuvissa käydyt keskustelut muistuttavat rytmitykseltään normaaleja tosielämässä käytyjä keskusteluja. Erilaiset montaasijaksot ovat myös hyvin normaaleja keinoja esittää ajan kulumista. Esimerkkinä vaikka Rocky-elokuvien treenaus-montaasit.

Myös otoksen kestot vaikuttavat katsojan käsitykseen ajan kulumisesta. Otoksen kestoja säätelemällä voidaan ohjailla katsojan huomion syvyyttä ja hänen sitoutumistaan elokuvan tekijöihin. (Pirilä & Kivi 2008, 77.) Esimerkiksi jännityksen tunnetta otosten pituutta säätelemällä on suhteellisen helppo luoda. Jos otosten pituutta tasaisesti lyhennetään syntyy kiihtyvyyden tunne, joka aiheuttaa tunteen jännityksestä. (Eisenstein 1999, 145-146.)

Monesti käy kuitenkin niin, ettei ajan kulumista varsinaisesti näytetä vaan aikamuutos tapahtuu kahden leikkauksen välissä. Siitä aukosta, joka jää kahden esitetyn jakson väliin, jonka aikana aika hypähtää eteenpäin, käytetään nimitystä ellipsi. (Bacon 2004, 125.) Ellipsin ympärille on kehittynyt täysin oma leikkaustyylinsä, elliptinen kehittely, jonka johtoajatuksena on se, että tärkeintä ei ole se mitä näytetään vaan se mitä ei näytetä. Katsojan oletetaan osaavan luoda johtopäätökset siitä mistä elokuvassa on kyse nähdyn ja kuullun materiaalin pohjalta. Varsinaisia ydintapahtumia ei välttämättä koskaan näytetä. (Pirilä & Kivi 2008, 56-57.)

Käytännössä ellipsiä hyväksi käyttäen voidaan siirtyä teoksen elämyksellisessä ajassa niin lyhyitä tai pitkiä aikoja kuin tahdotaan, muutamista sekunneista tuhansiin vuosiin. Tärkeintä on, että katsoja seuraa mukana, ellei häntä tahallisesti tahdota hämmentää. Normaalioloissa tuosta säännöstä ei tulisikaan poiketa sillä se tekee elokuvan tapahtumiin paneutuvan osallistumisen lähes mahdottomaksi (Pirilä & Kivi 2005, 156).

3.4 Takaumat

Takaumat eli flashbackit lienevät erilaisten montaasijakson ohella jokaiselle elävän kuvan kuluttajalle se tutuin ja selkeimmin havaittava ajan muokkaamisen väline. D.W. Griffith toi takaumien käytön elokuviin jo niinkin varhain kuin vuonna 1916 elokuvassaan *Suvaitsemattomuus* (Intolerance). Tekniikka oli kuitenkin suhteellisen harvinainen vielä vuosia, kunnes se viimeistään Orson Wellesin elokuvan *Citizen Kane* myötä löi itsensä läpi vuonna 1941. (Wikipedia 2011.)

Takauma on voimakas tarinankerronnallinen keino. Silti on jännittävää kuinka usein on täysin merkityksetöntä se, onko takauma henkilökohtainen muisto vai pelkkä objektiivinen takauma. (Valkola 1999, 68.) Takaumissa ilmenee monesti asioita, joita kyseisen

takauman laukaissut henkilö ei ole mitenkään voinut olla todistamassa (Bacon 2004, 131). Katsoja hyväksyy näytetyn kohtauksen jo tapahtuneena ja pyrkii poimimaan kohtauksesta vihjauksia sekä syitä siihen, miksi tapahtumat ovat edenneet siihen pisteeseen mitä elokuvan nykyhetki käsittelee. Takautumien käytön pääasiallinen syy onkin tarjota katsojalle tärkeää informaatiota niin juonen kuin henkilöiden motiivien suhteen (Valkola 1999, 174).

Takaumasta tehokeinona kerrottakoon vielä sen verran, että yleensä sen käyttöä pohjustetaan huolella. Esimerkiksi elokuvassa Casablanca päähenkilö Rick istuu juomassa ja tupakoimassa. Aiemmin on ollut puhetta hänen ja Ilsan menneisyydestä Pariisissa. Rick tuijottaa lasittuneena eteensä, ottaa henkoset tupakasta ja kamera lähestyy hänen kasvojaan ja musiikin ja häivytysefektin avulla ollaankin yhtäkkiä Pariisissa. Katsoja ei voi olla pysymättä tapahtumien tasalla. Kuitenkin poikkeuksia tähänkin sääntöön on olemassa. Ensimmäisten ja tunnetuimpien esimerkkien joukossa lienee Alain Resnais'n elokuva Hiroshima, rakastettuni (Hiroshima, mon amour, 1959) jossa takautumiin siirryttiin suoralla leikkauksella ja näin luotiin ajallisesti sirpaleinen, keskenään lomittuva, ajallinen mosaiikki. (Valkola 1999, 67; Bacon 2004, 132.)

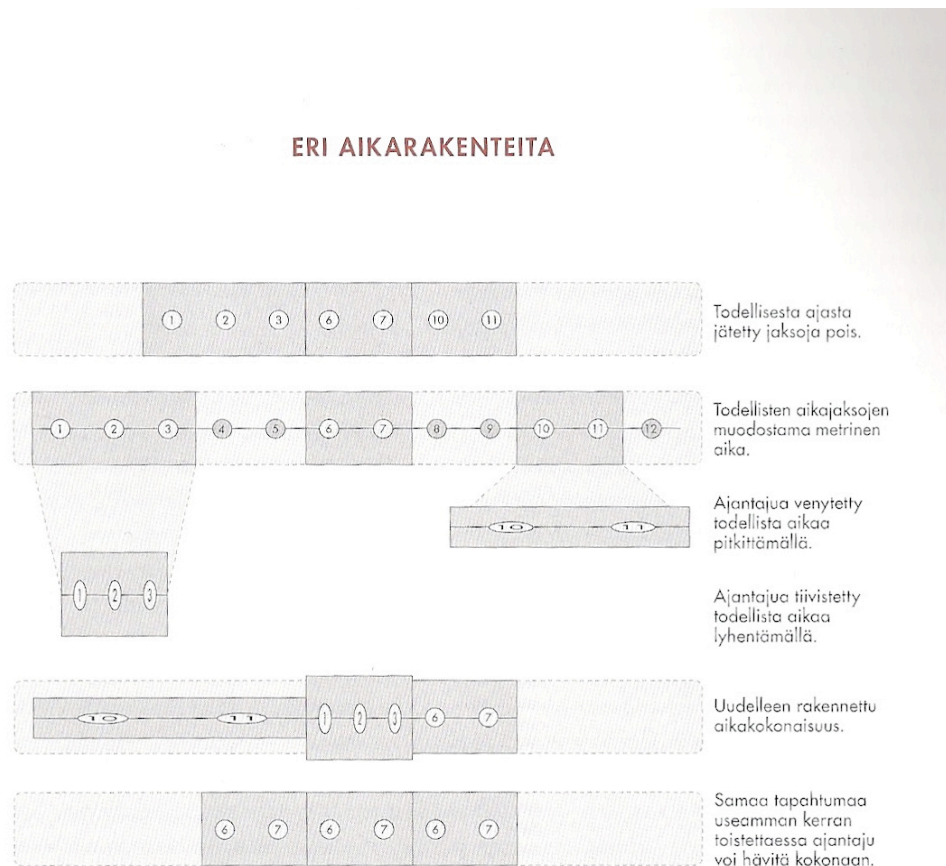
Takaumien läheinen, joskin harvinainen, sukulainen on niin sanottu etuuma, eli flash-forward. Keinon harvinaisuudesta kertonee, jotain se ettei kunnollista suomenkielistä termiä ole vakiinnutettu. Etuuman käyttö on kuitenkin haasteellista, varsinkin silloin jos ne halutaan motivoida jonkin henkilön tietämyksen kautta. Tulevista tapahtumista ei voi kellään luonnollisesti olla täyttä varmuutta ellei henkilö ole sitten selvännäköjä. Sataprosenttisen varmoja etuumia näkee siis harvoin, mutta kuvitteluja tulevaisuudesta sitäkin enemmän. (Bacon 2004, 132.) Tunnetuin viimeaikainen esimerkki etuumien toimivasta käytöstä lienee Lost tv-sarja (2004-2010), joka neljännellä tuotantokaudella teki etuumista yhden sarjan pääasiallisista kerrontakeinoista.

3.5 Aikarakenteet

Elokuvan aikaa muokkaamalla syntyy jokaiselle elokuvalla yksilöllinen aikarakenne. Aikarakenteita rakentaessa eri aikajaksojen järjestyksiä muokkaamalla voidaan aikaan saada hyvinkin monimutkaisia rakenteita. Ja vaikka järjestys ei välttämättä olisikaan

sinänsä monimutkainen, voi katsoja järjestyksestä tietämättömänä kokea kyseisen rakenteen monimutkaiseksi.

Tyypillisesti elokuvan aikarakenne pitäytyy kronologisessa järjestyksessä, josta välillä takaumien kautta poiketaan aiempaan aikaan. Järjestyksestä 1,2,3,4,5 voidaan tehdä järjestys 3,4,1,2,5 tai jopa 5,4,3,2,1 kuten Gaspar Noén elokuvassa *Irreversible* – syntiset (*Irréversible*, 2002) ja Christopher Nolanin elokuvassa *Memento* (2000).



Kuva 1. Esimerkkejä eri aikarakenteista. (Pirilä & Kivi, 2005)

Kuten sanottua elokuvan leikkaus on ajan hallitsemista. Leikkausvaiheessa metrisen ajan tiukkaakin tiukempi kronologia muutetaan elämykselliseksi ajaksi, aikarakenteeksi jolla ei välttämättä ole mitään tekemistä todellisuuden tiukan aikajärjestelmän kanssa. Toimiva aikarakenne, yhdessä huolella rakennetun rytmin kanssa, tekee elokuvasta sen suuren elämyksen mikä herättää katsojassa, ajatuksia, tunteita ja saattaa jopa saada unohtamaan ympäröivän maailman hetkeksi. (Pirilä & Kivi 2005, 156.)

4 RYTMİ

4.1. Mitä rytmi on?

Terminä rytmi vaikuttaa yksinkertaiselta. Näin ei kuitenkaan välttämättä ole sillä usein kuulee ihmisten käyttävän rytmi-termiä ainoastaan arvioidessaan leikkauksen tempoa, eli sitä kuinka pitkiä otoksia elokuvassa on käytetty. Vaikka kestojen säätely onkin olennaisessa osassa elokuvan rytmin luomista, niin termi rytmi on huomattavasti moniulotteisempi, eikä rytmi todellakaan ole tasavälistä takovaa toistoa vaan muuntuva, soljuvaa ja elämyksellistä ajan poljentoa. (Pirilä & Kivi 2005, 34)

Elokuva saa lopullisen rytmensä ja muotonsa leikkaushuoneessa, mutta siihen vaikuttaa väistämättömästi kuvattujen otosten rytmi. Tuo rytmi saadaan kuvatuista kohteista ja tapahtumista, sillä rytmi on kaikkialla joko dynaamisena tai staattisena rytmitilana. Esimerkkeinä dynaamisista rytmitiloista käykööt vaikkapa liike ja toiminta, staattisia rytmitiloja ovat puolestaan esimerkiksi hiljaisuus, lepo ja järjestys. Rytmi ylipäätään on ajan, liikkeen ja toiminnan jaksoittaisuutta, jonka vaikutuksesta metrinen aika muuttuu elämykselliseksi ajaksi ja muodostaa taide-elämyksen ytimen. (Pirilä & Kivi 2005, 33 – 34.) Tiivistetysti voidaan sanoa rytmin olevan se tekijä, joka ilmentää ajan virtaamista otoksen sisällä (Tarkovski 1989, 151).

Tuo yllämainittu jaksoittaisuus, dynaamisen ja staattisen rytmitilan vuorottelu, kuva- ja äänielementtien keston sommittelu, unohtamatta elokuvan juonen, miljöön, värien ja ylipäätään kaikkien mahdollisten tekijöiden yhteydestä syntyy elokuvan rytmi (Pirilä & Kivi 2005, 34-35). Leikkaajan tehtäväksi jää toimia palapelin rakentajana ja rakentaa tallennetuista rytmisistä otoksista toimiva, elävä rytminen teos.

4.2 Leikkaus ja rytmi

Elokuva on vedenkaltainen olomuoto. Elokuvan rytmi on vaihtelevaa, samoin kuin veden juoksu. (Varjola 2010, 34.) Veden juoksun rytmiin vaikuttavat monet luonnolliset tekijät, kuten pyörteet, tuulet ja vuorovedet. Unohtamatta tietenkään ihmisten rakentamia esteitä, kuten esimerkiksi siltoja ja patoja. Samoin elokuvalla on oma luonnollinen

rytminsä mikä soljuu vapaana, mutta jonka leikkaaja voi ”padonrakentajana” saada haltuunsa.

Leikkaaja rakentaa elokuvan rytmin, olettaen että elokuvassa käytetään leikkausta, eikä se ole vain yhden otoksen mittainen, kuten esimerkiksi Lumière-veljesten kaikkien tuntema elokuva *Juna saapuu asemalle* (*L'arrivée d'un train à La Ciotat*, 1896).

Rytmi on leikkauksen sydän. Näin ollen on äärimmäisen tärkeää, että leikkaaja tunnistaa elokuvan rytmiset tekijät. (Pirilä & Kivi 2008, 73.) Leikkaajan tehtävänä on saada kiinnitettyä katsojan huomio keston ja rytmiin. Leikkaus on se seikka joka muuttaa metrisen ajan elämykselliseksi ajaksi ja saa katsojan heittäytymään elokuvan vietäväksi; uskomaan elokuvan todellisuuteen, sisäistämään elokuvan poljennon. (Pirilä & Kivi 2008, 75.) Marcel Martinin sanoin ”Elokuvassa rytmi rakentaa sillan teoksesta vastaanottajaan ja tätä siltaa pitkin teoksen energia kulkee.” (Pirilä & Kivi 2005, 33.)

Vaikka leikkaajaa voidaan pitää rytmin ja koko teoksen rakentajana, täytyy muistaa pitää mielessä mahdollisuus siitä, että jokaisen elokuvan voi leikata vain yhdellä tapaa oikein. Oikein kuvattujen otosten ja kohtausten pitäisi liittyä toisiinsa kuin itsestään, koska otosten sisäinen rytmi yhdistää ne luonnollisesti. Näin leikkaajan vastuulle jää vain tuntea tuo elokuvan sisäinen voima ja rakentaa elokuva sen vaatimalla tavalla. (Tarkovski 1989, 153.)

4.3 Musiikillinen rytmi ja leikkaus

Musiikilla, kuten muillakin elokuvassa käytettävillä elementeillä on oma rytminsä. Tavalliselle katsojalle musiikin rytmin hahmottaminen lienee kuitenkin huomattavasti helpompaa kuin esimerkiksi joidenkin kuvien staattinen rytmi. Musiikin rytmi ei voi olla vaikuttamatta kuvaleikkauksen rytmiin ja sen mielekkyyteen. Parhaimmillaan musiikki ja kuva tukevat toinen toisiaan. Pahimmillaan syntyy audiovisuaalinen kaaos, vaikkakin täytyy muistaa, että elokuvamusiikkia voi myös käyttää kontrapunktisesti, jolloin ääni ja kuva ovat vastakkain, kuitenkin täydentäen toisiaan ja luoden uuden eheän kokonaisuuden. (Eisenstein 1999, 110; Pirilä & Kivi 2008, 78.)

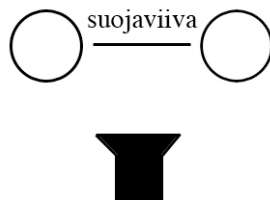
Eisensteinin perusajatuksena olikin, että ainoa oikea tapa käyttää ääntä elokuvassa on kontrapunktinen tapa, jolloin ääni ja kuva loisivat toisistaan poikkeavia tunnelmia, merkityksiä ja vaikutelmia. (Bacon 2004, 235.) Kuitenkin huomattavasti yleisempää on käyttää musiikkia on tunnelman vahvistajana ja tunteiden herättäjänä. Aaron Coplandin jaottelun mukaan elokuvamusiikilla on viisi perustehtävää jotka ovat tunnelman luominen, henkilöiden psykologisten tilojen alleviivaaminen, taustan täydentäminen, jatkuvuuden tunnun luominen ja jännityksen ylläpitäminen ja lopulta vaikutelman sulkeumasta aikaan saaminen. (Bacon 2004, 238.)

5 JATKUVUUS JA SUJUVUUS

5.1 Jatkuvuus

Perinteisessä elokuvakerronnassa jatkuvuudella ja sujuvuudella on merkittävät roolit. Jatkuvuus ja sujuvuus ovat toinen toisiaan tukevia. Sujuvasti etenevä elokuva edellyttää jatkuvuutta ja toisinpäin. Molemmista aiheista voisi kirjoittaa hyllyriveittäin ja niin onkin tehty, joten keskityn tässä esittämään vain muutamia peruseriaatteita aiheeseen liittyen.

Jatkuvuudella tarkoitetaan kaikkia niitä kuvauksen, leikkauksen ja näyttämöllepanon keinoja, joilla saadaan luotua katsojalle illuusio siitä, että kohtauksessa on yhtenäinen aika-tila -jatkumo. Yksi tärkeimmistä tilan hahmottamista helpottavista tekijöistä on ns. 180 asteen sääntö, jonka mukaan kameran kuuluu pysyä esimerkiksi kahden keskeisen henkilön välisen linjan jommallakummalla puolella. Tuota linjaa nimitetään suomenkielen ammattisanastossa suojaviivaksi. Jos suojaviiva ylitetään näyttämättä sitä katsojalle voi katsoja hämmentyä pahoin eikä enää erota oikean ja vasemman suuntaa. (Bacon 2004, 73.)



Kuva 2. Suojaviiva

5.2. Klaffivirheet

Aika-tila -jatkumossa esiintyvää virhettä nimitetään klaffivirheeksi. Kyseessä on siis häiriö jatkuvuudessa ja sujuvuudessa, myös erilaiset hypähdykset, nytkähdykset tai äänen ja kuvan häiritsevät yhteentörmäykset ovat klaffivirheitä. Klaffivirheitä voi kuitenkin käyttää hyväkseen, mikäli käytetään fragmenttikerrontaa, jossa vaaditaan tiukkaa teeman jatkuvuutta. (Pirilä & Kivi 2008, 82.)

Elokuvan tekijällä on käytännössä vara huijata jonkin verran jatkuvuuden aikaansaamiseksi. Katsojan huomio nimittäin kiinnittyy pääasiassa henkilöiden toimintaan sekä tarinan seuraamisen. Näin ollen, jos tarinassa ja henkilöiden toiminnassa tapahtuu jotain merkittävää on tekijän suhteellisen helppoa esimerkiksi leikata peräkkäin kuvia, jotka eivät ole suoraan jatkuvia. (Bacon 2004, 74.)

5.3 Leikkaus liikkeestä

Mainitsin muutamia kappaleita aiemmin teorian, jonka mukaan elokuvan leikkaaminen voi parhaimmillaan olla hyvinkin yksinkertaista työtä mikäli se on oikein ja huolellisesti kuvattu. Huolimattomasti kuvatun elokuvan tunnistaa leikkausvaiheessa parhaiten siinä vaiheessa kun leikkaamossa yritetään luoda tunne jatkuvuudesta, erityisesti liikkeen jatkuvuudesta. Mikäli kohtausta on huolimattomasti kuvattu alkaa leikkaamossa se kova ja mahdollisesti hyvinkin paljon aikaa vievä prosessi, jonka aikana täytyy kaivamalla kaivaa oikeat leikkauskohdat ja saada materiaali elämään (Tarkovski 1989, 153).

Lähtökohdaksi liikkeestä leikkaamisen voidaan ottaa se, että se liike tai liikevaikutelma johon edellinen otos on päättynyt jatkuu otosten liitoskohdan jälkeen samana (Pirilä & Kivi 2008, 86). Jos ensimmäisessä otoksessa henkilö esimerkiksi kävelee huomattavasti nopeammin kuin sitä seuraavassa otoksessa on kyseessä selkeä virhe. Mahdollisia keinoja paikata tämä virhe on useita, mutta yleensä tilanne vaatii kolmannen otoksen leikkaamista niiden kahden väliin, mikäli kolmannen kuvan käyttäminen pystytään motivoimaan myös muuten kuin virheen peittelemiseksi.

Liikkeen nopeuden lisäksi täytyy muistaa ottaa huomioon liikkuvan kohteen huomiopiste kuvien rajauksessa. Kun liike katkaistaan toisessa otoksessa ja jatkuu seuraavassa, pitää liikkeen säilyä tasaisesti etenevänä. (Pirilä & Kivi 2008, 87). Esimerkiksi kaksi otosta lentävästä linnusta leikataan yhteen niin, että leikkauskohdassa lintu ei saa olla samassa paikassa, koska silloin syntyy mielikuva siitä, että lintu pysähtyy hetkeksi. Leikkauskohdassa täytyy siis ottaa pala lentoa pois, muttei kuitenkaan liikaa, sillä silloin näyttää siltä kuin lintu yhtäkkiä nytkähtäisi eteenpäin.

5.4 Siirtymät

Elokuva on otostilan hallintaa – siirtymien taidetta (Pirilä & Kivi 2005, 72). Siirtymien luova käyttö voi tehdä elokuvakokemuksesta täysin yksilöllisen. Siirtymien syntymiseen vaikuttavat monet eri seikat riippuen siirtymien koosta. Huolellisella ennakkosuunnittelulla on kuitenkin tässä tärkeä osa. Hienoja ja vaikuttavia suuria siirtymiä on huomattavasti helpompi toteuttaa leikkauspöydässä jos kuvaustilanteessa on kuvattu jotain sellaista, minkä avulla siirtymä voidaan toteuttaa. Leikkauksivaiheessa tehdään pääsääntöisesti kahdenlaisia siirtymiä, sellaisia joilla jatketaan jo viritettyä teema, sekä sellaisia joiden avulla siirrytään teemasta toiseen. (Pirilä & Kivi 2008, 98.)

Siirtymiä on karkeasti jaoteltuna kolmenlaisia, pieniä, keskikokoisia ja suuria. Koska pienet siirtymät eivät ole leikkauksen kannalta niin oleellisia, kerrottakoon niistä tässä vain sen verran, että ne ovat otoksen sisäisessä kuva-äänialassa tapahtuvia muutoksia. Esimerkiksi kohteen ja kameran kohteen liikkeitä ovat pieniä siirtymiä. Ylipäänsä kaikki kuviteltavat muutokset kuvassa. (Pirilä & Kivi 2005, 71-72.) Tietenkin pienten siirtymien luoma rytmi vaikuttaa elokuvan kokonaisrytmiin ja näin ollen ne ovat leikkauksen kannalta tärkeitä, mutta koska olemme tähän mennessä käsitelleet jo otosten sisäistä rytmiä, voimme siirtyä eteenpäin käsittelemään sitä mitä otosten ja ennen kaikkea kohtausten välissä tapahtuu.

Keskisuuret siirtymät ovat otosten välisiä siirtymiä. Kuten vanha sanonta kuuluu hyvää leikkausta ei edes huomaa, joten keskisuuret siirtymätkin ovat usein varsin huomaamattomia. Keskisuuren siirtymien tehtävänä on kuljettaa tarinaa eteenpäin ylläpitäen sujuvuutta ja aika-tila -jatkumoa. Kuitenkin kuten olen moneen kertaan todennut, ei leikkauksen tarvitse olla aina näkymätön ja näin keskisuuret siirtymätkin voivat olla usein hyvinkin näkyviä. Esimerkiksi hyppyskarvit ja niin sanotut siirtoliitokset. Siirtoliitosten tehtävänä on tuoda leikkaamalla uusi tekijä kohtaukseen. Se on uuden tapahtuman tai aiheen sisääntulosiirtymä. (Pirilä & Kivi 2008, 101-104.)

Tässä vaiheessa lienee selvää, että suuret siirtymät ovat niitä siirtymäleikkauksia, jotka sijaitsevat kohtauksien tai jaksojen välissä ja joiden avulla siirrytään toiseen ympäristöön tai asiaan. Suuret siirtymät lienevät elokuvakerronnan historiassa eniten muutoksia kokenut ilmaisualue. Kun ennen aikaan siirtymät tehtiin pääosin ristikuvin ja himmenyksin, ikään kuin näyttämön väliverhon tapaan, on siirtymien käyttö näinä päivinä hyvinkin vapaata ja luovaa. Sinänsä suuren siirtymän teknisellä toteutuksella ei ole suurta

merkitystä, kunhan se on selkeä ja jakaa kokonaisuuden selviin osiin. (Pirilä & Kivi 2008, 97-104).

6 MINUSSA –LYHYTELOKUVAN LEIKKAUS

6.1 Minussa

Minussa on syksyllä 2010 kuvattu lyhytelokuva ahdistuksesta, pakkomielteistä ja yksinäisyydestä. Elokuva toteutettiin pienellä budjetilla, itsenäisenä tuotantona. Se on kuvattu Torniossa Panasonicin Lumix DMC-GH1 -järjestelmäkameralla, yhden viikon aikana. Tätä opinnäytetyötä kirjoittaessa elokuvan jälkityöt ovat vielä kesken äänen jälkikäsittelyn ja värimäärittelyn osalta.

Elokuvan ohjaaja Juho Nilivaaran pitkään työstämä tarina kertoo yksinäisestä miehestä, joka menneisyyden haamujen vainoamana on eristänyt itsensä ulkomaailmalta omaan asuntoonsa. Aikansa mies käyttää pakkomielteiden omaisesti yrittäen ratkoa rubikin kuutiota.

Elokuvan aikakäsitteeltään lavea käsikirjoitus ja Matti Ollilan taidokas kuvaus tekivät elokuvasta erittäin miellyttävän leikata. Käsikirjoituksen suhteellisen lavea aikarakenne teki leikkaamisesta paikoin haastavankin ja jouduin ajoittain hyvinkin paljon pohtimaan sitä, saako katsoja ajan kulumisesta selvää.

6.2 Leikkausprosessista

Aloitin elokuvan leikkaamisen pari viikkoa kuvausten päätyttyä. Elokuva oli kuvattu Torniossa missä ohjaaja Nilivaara piti tuolloin majapaikkaansa. Koska itse vaikutun Helsingissä kävin noutamassa materiaalin ohjaajalta Torniossa, jossa myös läpikävimme materiaalin yhdessä ja suunnittelimme mahdollisia leikkauksellisia ratkaisuja, sekä puhuimme yleisesti ottaen siitä millaista tunnelmaa elokuvaan haluttiin rakentaa. Saatua materiaalin palasin takaisin Helsinkiin ja ensimmäinen asia minkä jouduin tekemään oli transkoodata kuvattu materiaali leikattavaan muotoon. GH1-kamera tallentaa kuvatut videoklipit AVCHD-formaattiin ja koska leikkauksessa käyttämäni Final Cut Pron versio ei suoralta kädeltä pysty toimimaan AVCHD-materiaalin kanssa jouduin käyttämään kyseisen ohjelman Log and Transfer toimintoa saadakseni käännettyä materiaalin FCP:n ymmärtämään muotoon. Prosessi on hyvin yksinkertainen. Sen aikana ohjelmassa valitaan halutut muokattavat klipit ja asetuksista se mihin muotoon kyseiset

tiedostot halutaan muuttaa. Tämän jälkeen kone suorittaa toiminnan automaattisesti. Koska materiaalia oli kuvattuna niin paljon, vei itselläni tuo transkoodaus vaihe useamman tunnin.

Sen jälkeen kun olin saanut materiaalin leikattavaan muotoon alkoi synkkaaminen, eli erillisellä tallentimella tallennettujen äänitiedostojen liittäminen yhteen kuvatun materiaalin kanssa. Synkkaaminen on Final Cut Pro -ohjelmalla, jota siis leikkauksessa käytin, hyvinkin simppeleä ja tämä työvaihe oli ohi suhteellisen nopeasti. Tässä vaiheessa olin jo tehnyt mielessäni pientä karsintaa sen suhteen, mitä klippejä en todennäköisesti tulisi käyttämään leikkaustyön yhteydessä ja jätin synkkaamatta äänet näihin. Tiesin kuitenkin, että mikäli tarvitsisinkin jotain klippiä myöhemmin, niin voisin tehdä synkkauksen erikseen.

Tavoitteenani oli alun perin aloittaa varsinainen leikkaustyö niin nopeasti kuin mahdollista, mutta syksyllä samanaikaisesti suorittamani työharjoittelu, osoittautuikin niin mehut imeväksi, että synkkauksen tekemisen ja ensimmäisen leikkausversion valmistumisen välillä vierähti melkein kuukausi. Työmoraalia kenties höllensi se, että olimme ohjaajan kanssa eri puolella suomea eikä hän näin ollen ollut jatkuvasti hengittämässä niskaan.

Loppujen lopuksi uskon, että tuo välimatka oli hyvä asia ja leikkausprosessiin tuli omalta osaltani syvennettyä paljon tehokkaammin, kun ei vain rutiininomaisesti toteuttanut ohjaajan käskyjä. Varsinaisen leikkauksen aikana toimimme yhteistyössä niin, että lataisin aina uuden leikkausversion pilvipalvelimelle ja ohjaaja kävi sieltä lataamassa version itselleen ja katsottuaan sen antoi siitä palautetta, jonka pohjalta aloin työstää seuraavaa versiota. Koko leikkausprosessin aikana pidimme palaverin kasvotusten vain neljä kertaa.

6.3 Elokuvan aika ja sen rakentaminen

Elokuvan aikarakenteen rakentaminen toimivaksi oli suhteellisen työläs prosessi. Teoriassa sen piti olla suhteellisen yksinkertaista, sillä tapahtuvat elokuvassa etenevät kronologisesti eteenpäin ja ainoat poikkeamat tuosta kronologiasta ovat kaksi takautumaa, jotka itse asiassa ovat takautumia samasta tilanteesta, joskin eri kulmasta käsiteltynä.

Työlään aikarakenteen rakentamisesta teki se seikka, että tahdoimme antaa kohtuullisen, epätarkan kuvan ajan kulumisesta. Motiivina tälle oli se, että elokuvamme päähenkilölle kuluva aika on sivuseikka. Jo elokuvan synopsiksessa mainittiin päähenkilön elävän pakkomielteensä vuoksi ikään kuin ajattomassa tilassa. Tämä ajattomuus näkyy totta kai kuvattuna päähenkilön toimintoina, mutta kuitenkin tahdoin vahvistaa asiaa leikkauksilla.

Kuvatun materiaalin perusteella voisi helposti olettaa, että seuraamme päähenkilöämme asunnossa korkeintaan parin päivän ajan ja valtavirtaelokuvassahan aika hahmottuu kaikilla tasoilla lähinnä keskeisten henkilöiden toiminnan varaan (Bacon 2004, 124). Se ei mielestäni tuntunut riittävän pitkältä ajalta, miten voisin saada fabula-ajan tuntumaan pitemmältä.

Kuten olen edellä työssäni kertonut, on elliptisen kehittelyn peruseriaatteita se, mitä leikkausten välissä tapahtuu. Kuvattu materiaali oli siitä suosiollinen minulle, että kohtausten alku- ja päätöskohdat olivat suhteellisen irrallisia. Tästä lähdin kehittämään ajatusta, siitä että kohtausten välissä voisi kulua hyvinkin paljon aikaa. Enää ongelmana oli se miten saisin sen tunteen välittymään myös katsojalle. Vaikea tehtävä se kieltämättä oli ja lopulta päädyinkin suhteellisen yksinkertaisiin, mutta mielestäni toimiviin ratkaisuihin. Vaikka kuvallinen materiaali olisi antanut mahdollisuuden toimia toisinkin, päädyin lopulta hyvin moneen kohtaan tekemään pitkän häivytyksen mustaan, jossa vietetään useita sekunteja, ennen kuin taas palaamme seuraamaan elokuvan tapahtumia.

Olin hyvin tietoinen siitä, että varsinkin opiskelijatöiden yhteydessä tuota ratkaisua, pidetään merkkinä siitä, että ei ole osattu tehdä parempaa ratkaisua, tai että huolimaton kuvasuunnittelu ei mahdollista muunlaisia siirtymiä. Haluankin tässä korostaa, että tämän työn osalta näin ei ollut, vaan kysymys oli ajan kulun tunteen luomisesta. Kuitenkin en voinut tuota samanlaista siirtymää tehdä jokaisen kohtaukseen, koska se olisi todennäköisesti käynyt liian monotoniseksi ja pitemmän päälle katsojaa piinaavaksi. Tässä kohtaa päätin luoda vaihtelua siirtymiin ajankulun tuntua helposti hämmentävällä keinolla, eli hyppyleikkauksella. Vastapainoksi noille hitaille siirtymille kohtauksista toisiin käytin muutamassa kohtaa suoraa leikkausta kohtauksesta toiseen. Katsoja tajuaa, kohtauksen vaihtuneen, kun yhtäkkiä päähenkilö puuhaa täysin eri asiaa kuin edellisessä kohtauksessa, mutta samalla hämmentyy hiukan siitä, kuinka paljon aikaa näiden

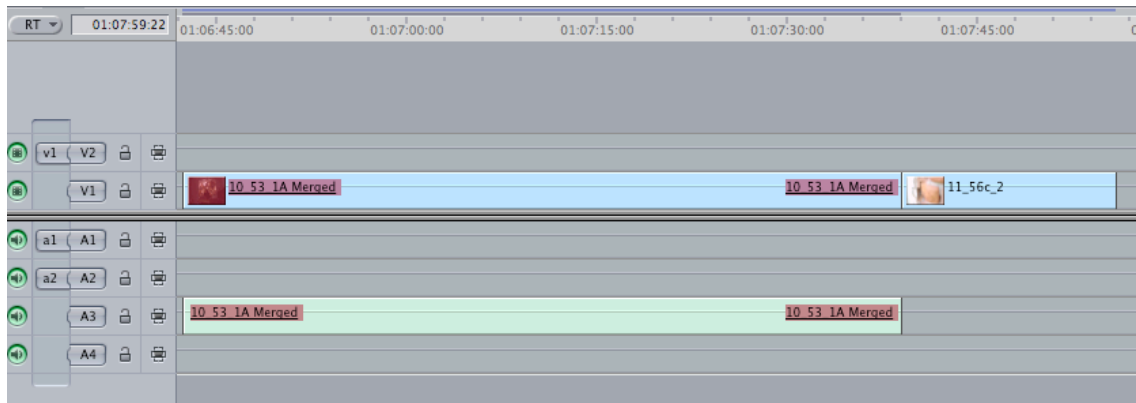
kohtausten välissä kului. Selvää on kuitenkin, että ajallinen hyppäys oli pitkä ja se on pääteltävissä miehen toiminnoista. Tällainen katsojan aikakäsityksen hämmentäminen on tietysti perinteisen elokuvakerronnan sääntöjen vastaista, mutta tässä kohden se palvelee tarkoitusta. Lisäksi on huomioitavaa, kuten olen edellä maininnut, että nykyään elokuvissa käytetään mitä moninaisimpia aikarakenteita ja siirtymiä, joten nykyajan katsoja pystyy sopeutumaan erilaisiin muutoksiin hyvinkin nopeasti.

Tässä elokuvassa käytän muutenkin hyppyleikkauksia tavanomaista enemmän. Yleensä leikkaajana käytän pääsääntöisesti sujuvaa ja huomaamatonta liikkeestä leikkaamista, mutta tämä elokuva suorastaan vaati hyppyleikkauksia osakseen, pääsääntöisesti rikkomaan aikakäsitystä. Hyppyleikkausten tehoa tässä elokuvassa tehostaa mielestäni, se että muuten pitäydyn käyttämään melko pitkiäkin otoksia. Näin on erityisesti elokuvan alussa ja tarkoituksena on luonnollisesti tunnelman vahvistaminen ja tarjota mahdollisuus katsojalle tutustua tarkemmin elokuvan päähenkilöön ja siihen ympäristöön missä hän toimii. Mielestäni se, että annan pitkien otosten ja rauhallisen leikkaustahdin katsojalle mahdollisuuden syventyä elokuvan tapahtumiin perinpohjaisesti, osaltaan myös saa elokuvassa kuluvan ajan tuntumaan pidemmälle. Sillä vaikka noissa otoksissa ja kohtauksissa pääpaino onkin päähenkilön toiminnalla, on niissä myös hetkiä, jolloin hän ei näytä tekevän erityisesti mitään.

1	3	6	8	11	13	?	15	18&-1	22	23	-1	24	26	30
---	---	---	---	----	----	---	----	-------	----	----	----	----	----	----

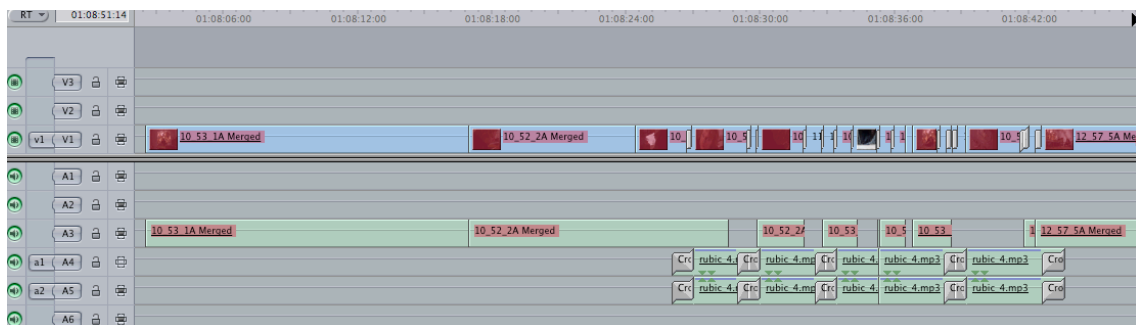
Kuva 3. Minussa elokuvan aikarakenne

Elokuvassa nähdyistä takautumista mainittakoon sen verran, että ne ovat luonteeltaan hyvinkin tavanomaisia. Niiden tarkoituksena on tässä ensisijaisesti valottaa päähenkilön taustaa ja selvittää hänen motiivejaan. Ohjaaja tahtoi takautumista unenomaiset ja objektiiviset. Näin ollen päädyin tekemään niistä ikään kuin muistivälähdyksiä. Ne ovat pieniä katkelmia, ja aivan konkreettisesti välähdyksiä.



Kuva 4. Elokuvan ensimmäinen takauma leikattuna käsikirjoituksen mukaisesti.

Alun perin molempien takaumien, jotka siis ovat takaumia samasta tapahtumasta, eri kuvakulmasta ja eri syventymisen asteella, oli tarkoitus olla omia kohtauksiaan. Jossain vaiheessa ollessani luomassa uutta leikkausversiota sain kuitenkin idean siitä, että mitä jos toisen, aavistuksen pinnallisemmän ja mystisemmän takauman, upottaisikin toiseen kohtaukseen ja tekisi siitä näin ollen hyvin konkreettisen muistivälähdyksen. Päädyin lisäämään kohtaukseen, jossa päähenkilö selkeästi painii oman menneisyytensä kanssa, välähdyksiä menneestä ja nämä välähdykset toivat kohtaukseen aivan uuden ulottuvuuden. Päähenkilön piina tuntui heti selkeästi konkreettisemmalta. Kyseessä oli siis hyvä ratkaisu ja se tuntui myös elokuvan ajan kautta hyvältä ratkaisulta. Ensinnäkin elokuvan metrinen aika lyheni huomattavasti, kun tein yhdestä usean sekunnin kohtauksesta, useita palasia, jotka upotin toiseen kohtaukseen. Lisäksi kohtaukselle tuli uutta painoa, koska pystyimme saman aikaisesti seuraamaan päähenkilön reaktioita noihin muistoihin. Elokuvan elämykselliseen aikaan tuli myös näin ollen uusi ulottuvuus, menneisyyden ja tämän hetken lähes yhtäaikainen seuraaminen. Takaumia käyttäessäni en tahtonut klassiseen tyyliin pohjustaa niiden tuleamista, lähinnä pohjustuksen kliseisyyden vuoksi. Lisäksi tahdoin lisätä katsojalle sen vaihtoehdon, että kyseessä ei olisikaan takauma vaan kenties jonkinlainen unikuva.



Kuva 5. Ensimmäinen takauma lopullisessa muodossaan edellisen kohtauksen sisälle leikattuna.

Elokuvan aikarakenteesta tuli siis loppujen lopuksi suhteellisen yksinkertainen, mutta ajan tunnun rakentaminen ei ollut se kaikista helpoin prosessi. Itse miellän elokuvan fabula-ajan kestoksi noin 3-4 kuukautta, josta asunnossa tapahtuvat kohtaukset tuntuvat sijoittuvan ainakin viikon mittaiselle aikavälille, kun kuvatut toiminnot antoivat alun perin vaikutelman siitä, että asunnossa toimitaan korkeintaan kolme päivää.

6.4 Elokuvan rytmi

Rytmi elokuvaan Minussa syntyi lähes itsestään. Edellisessä luvussa selitin millaisilla leikkauksellisilla keinoilla rakensin elokuvaan toimivan ajan ja luonnollisesti ne vaikuttivat suurissa määrin myös elokuvan rytmiin. Rytmä tavallaan loi itse itsensä sen jälkeen kun olin päättänyt sen, että millaiselta haluan elokuvan ajan tuntuvalta. Pitkät kuvat ja siirtymät joihin toivat vaihtelua hyvinkin lyhyet, joskus jopa muutaman ruudun mittaiset, välähdykset ja hyppyleikkaukset. Vastakohtathan luovat jännitteitä ja dynamiikkaa (Pirilä & Kivi 2008, 74), ja se oli mielessäni lähtökohtaisesti itsestään selvää, että haluan leikata elokuvasta dynaamisen ja toimivan elokuvan, enkä vain monotonista perusleikkausta sisältävää kymmenminuuttista etäisesti elokuvaa muistuttavaa möhkälettä.

Yksi lempiasioistani tietokoneella leikkaamisessa on se, että pystyn halutessani katsomaan yhdellä silmäyksellä kohtausten ja otosten mittoja. Monesti, varsinkin ensimmäisiä versioita tehdessäni, tulen helposti leikanneeksi otoksista lähes saman mittaisia ja näin rytmistä tulee tasatahtinen ja tylsä. Leikkausversiota katsellessani toki huomaan, tämän seikan, mutta monesti sitä ei edes tarvitse tehdä ennen kuin näen sekvenssistä alustavan rytmin. Toisinaan tasatahtisuus voi olla hyväksi, joten monesti voikin olla syytä katsoa, sopiiko kyseinen rytmi oikeasti kyseiseen kohtaan, mutta leikkauksen alkuvaiheessa alan useasti varsin surutta trimmaamaan otosten kestoa.

Vastakohtien käyttäminen tuli siis elokuvaan mukaan luonnostaan, mutta yhtä luonnostaan tahdoin luoda elokuvaan myös hetkiä, jolloin leikkauksen rytmi olisi niin sanotusti normaalimpi, sillä ensinnäkin pelkäsin häviäväni katsojan kiinnostuksen, mikäli en soisi hänelle pienintäkään hengähdystaukoa ja hetkittäistä selvillä vesillä olemista. Tietty tässäkin ratkaisussa oli jollain tapaa mukana se luonnollisuuden tuntu mikä väritti vahvasti, muitakin ratkaisujani elokuvaa leikatessa. Selkeästi elokuvalla oli tarve olla, muuta

niin sanottu normaalimpi hetki ja ne hetket kyllä pääsääntöisesti tulivat päähenkilön toiminnan kautta esille.

6.5 Elokuvan siirtymät ja jatkuvuus

Tässä elokuvassa käytin siirtymiä, etenkin suuria sellaisia, hyvinkin perinteisellä tavalla, liikaa kikkailua välttäen. Käsikirjoituksessa ei siirtymiä oltu suurilta osin sen kummemmin pedattu, joten materiaalin puitteissa minulla oli suhteellisen vapaat kädet toteuttaa itseäni. Aiemmin olen jo kertonut, että suurimman osan ratkaisuistani tein luodakseni toimivan aikarakenteen, vaikkakin on sanottua, että siirtymien mittaa valittaessa tärkeimpiä tekijöitä ovat kerrottava aihe ja sen muutokset, sekä vallitsevien teemojen jatkumistavat ja niiden vaihtumiset (Pirilä & Kivi 2008, 105). Periaatteessa siis, mitä suurempi vaihdos teemassa tapahtuu, sitä pidempi hengähdystauko katsojalle kuuluisi siirtymän kautta antaa. Tässä elokuvassa teemojen muutokset, ovat kuitenkin hyvinkin selviä, eikä suuren suurien muutoksia tapahdu, joten sen suhteen olin siirtymien mittoja miettiessäni selvillä vesillä. Tärkeintä oli saada aikarakenne ja rytmi toimimaan.

Keskisuurten siirtymien osalta koitin pitäytyä itselleni parhaiten sopivassa tyyliässä, eli tehdä niistä mahdollisimman huomaamattomia erityisesti leikkaamalla liikkeeseen, lukuun ottamatta niitä poikkeuskohtia, joissa halusin käyttää hyppyleikkauksia vääristääkseni käsitystä ajan kulumisesta. Olen pohjimmitani kuitenkin aika tavalla perinteisen elokuvakerronnan ystävä ja mielestäni sujuva ”huomaamaton” leikkaus on se peruslähde kohta mistä pitäisi lähteä liikkeelle. Näin saadaan aikaan helpommin tunne sujuvuudesta ja jatkuvuudesta.

Minussa elokuvassa jatkuvuus on hieman vaikeasti määriteltävä termi. Siinä on selvää ja luonnollista jatkuvuutta, erityisesti keskisuurten siirtymien kohdalla. Kuitenkin kohtausten toisiin siirtyessä jatkuvuus ei aina ole välttämättä sujuvimmillaan. Elokuvaa katsottaessa tulee usean suuren siirtymän kohdalla, kenties aavistuksenomainen pysähtyneisyyden tunne. Se on tarkoituksellista, mutta ymmärrän kyllä, että joitain se voi häiritä, vaikkakin se selkeästi palvelee suurempaa tarkoitusta. Kuitenkaan jatkuvuuden kanssa ei missään vaiheessa varmasti tule sellaista tilannetta, että katsoja olisi hämillään sen suhteen, että ollaanko uudessa kohtauksessa menneisyydessä vai ollaanko siirrytty ajassa eteenpäin. Näin ollen jatkuvuus on kyllä olemassa siellä varsin selkeänäkin.

Tahallisia klaffivirheitäkin tästä, kuten melkein jokaisesta, elokuvasta löytyy. Niiden paikoilleen jättäminen on kuitenkin ollut tarkkaan harkittua ja ne ovat minun ja ohjaajan mielestäni sellaisia, että niitä ei normaalissa katsomistilanteessa edes välttämättä huomaa. Suurin osa niistä olivatkin sellaisia, että leikatessa huomasin niiden olemassa olon vasta monen kymmenen katsomiskerran jälkeen. Lähinnä ne ovat klaffivirheitä rekvisiitassa ja päähenkilön toiminta vetää kaiken huomion pois niistä.

7 YHTEENVETO JA POHDINTA

Elokuvan leikkaaminen on pitkä ja vaativa prosessi. Erilaisia leikkauksellisia ilmaisukeinoja on olemassa lukematon määrä ja sopivimman ilmaisukeinon valitseminen voi olla hyvinkin haasteellista. Huomioon täytyy ottaa lukuisa määrä tekijöitä, yhtenä tärkeimmistä seikoista lienee kuitenkin se, mikä tehtävä leikattavalle elokuvalla lankeaa. Jos kyseessä on vain yhden illan viihteeksi tarkoitettu teos, jonka päätehtävä on viihdyttää katsojaa ja saada kerrottua elokuvan tarina on monesti suotavaa, että leikkausta käytetään harkiten ja pyritään elokuvallisten ilmaisukeinojen läpinäkyvyyteen. Tällä keinoin katsoja saadaan helpoiten imaistua tarinan vietäväksi. Katsojan hämmentäminen voi taas monesti olla paikallaan mikäli halutaan herättää katsojassa ajatuksia elokuvan ulkopuolisesta maailmasta. Yhtäkaikki, elokuvan rytmi ja aikarakenne ovat aina merkittäviä tekijöitä. Rytmistä ja aikarakenteesta voidaan rakentaa hyvinkin hajanaiset ja epäyhtenäiset, mutta mikäli ne palvelevat elokuvan tarkoitusta, ne on rakennettu oikein.

Toisin kuin muita aiemmin leikkaamiani lyhytelokuvia leikatessa tulini Minussa-työprosessin aikana pysähtyneeksi miettimään mitä kuvien ja kohtausten välissä tapahtuu ja miten nuo tapahtumat vaikuttavat näytettyyn materiaaliin ja sen rytmiin. Vaikka aiemmin olenkin pyrkinyt leikkaustyöni läpinäkyvyyteen, mitä suurimmissa määrin ei se tämän elokuvan kohdalla aina tuntunutkaan parhaalta mahdolliselta vaihtoehdolta. Tahdoin elokuvassa yrittää sekoittaa päähenkilön houreenomaisen nykyhetken hänen houreisiinsa ja näin yrittää luoda maailman, jossa ei aina voi olla varma siitä, mikä on totta ja mikä ei. Näin jälkeempäin katsottuna osa ratkaisustani eivät kenties sittenkään olleet niitä kaikkein toimivimpia, mutta silti olen tyytyväinen ajatukseen niiden takana. Esimerkiksi, nyt katsottuna todennäköisesti lyhentäisin tai kokonaan poistaisin parin kohtauksen välissä olevan mustan ja leikkaisin kohtaukset peräkkäin, koska mielestäni ne tämän hetkisessä mitassaan ehkä hidastavat elokuvaa liikaa, vaikkakin ne toisaalta luovat illuusiota pitkistä aikasiirtymistä.

Kaiken kaikkiaan Minussa-elokuvasta tuli leikkaukseltaan mielestäni varsin onnistunut. Olen erittäin tyytyväinen sen aikarakenteeseen ja mielestäni onnistuin rakentamaan siihen kiinnostavan ja elävän rytmin jossa dynaamisuus ja staattisuus vaihtelevat sopivassa suhteessa. Kaikkiin kohtausten välisiin siirtymiin en ole aivan täysin tyytyväinen. Edellä mainittuihin pariin liian pitkään mustan kautta siirtymiin, sekä elokuvan loppuvaiheessa tapahtuvaan siirtymään päähenkilön asunnosta kukkakauppaan. Muuten elokuva on

mielestäni mielenkiintoinen ja toimiva. Onnekseni olin elokuvan ohjaajan kanssa samoilla linjoilla käytännössä kaikesta leikkaukseen liittyvästä. Oli ilo tuntea ja tietää, että olimme ohjaajan kanssa koko ajan tekemässä samaa elokuvaa.

Leikkausprosessi opetti minulle paljon. Päällimmäisenä opetuksena lieenee kokeilun kannattavuus. Elokuvaa leikatessani kokeilin erinäisiä leikkaustapoja ja kohtausten ja kuvien järjestyksiä kenties enemmän kuin koskaan ennen, enkä tällä kertaa pelännyt niin suuresti leikkauksen näkyvyyttä. Hullultakin tuntuva ajatus voi olla juuri se paras, mutta sitä voi olla vaikea tietää jollei sitä kokeile. Toinen tärkeä opetus oli se, että leikkaukseen kannattaa varata aikaa. Virheiden huomaaminen ja ideoiden kehittäminen on aina minulle huomattavasti helpompaa, jos voin olla pari päivää vilkaisemattakaan leikkaustyötä. Toki sellaiseen työtahtiin on harvoin aikaa, mutta mikäli on niin suosittelen lämpimästi. Aivan lopuksi tahtoisin esittää tärkeimmän ja kenties yksinkertaisimman saamani opetuksen. Hyvää elokuvaa ei voi leikata, mikäli materiaali on huonoa. Hyvä leikkaus ja hyvä elokuva syntyvät hyvästä materiaalista ja sen ehdoilla. Huonon materiaalin voi yrittää pelastaa, mutta mitään järjestyttävää siitä on turha odottaa.

LÄHTEET

Aineistolähteet

Minussa 2011. Ohjaus: Juho Nilivaara. Tuotanto: Blind Cinema. Tornio.

Teorialähteet

Aumont, Jacques & Bergala, Alain & Marie, Michel & Vernet Marc 1996. Elokuvan estetiikka. Edita, Helsinki.

Bacon, Henry 2004. Audiovisuaalisen kerronnan teoria 2. painos. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki.

Eisenstein, Sergei 1978. Elokuvan muoto. Love Kustannus Oy, Helsinki.

Godard, Jean-Luc 1984. Elokuva Godardin mukaan. Love Kirjat, Helsinki.

Oravala, Juha 2008. Kohti elokuvallista ajattelua. Virtuaalisen todellisen ontologia Gilles Deleuzen ja Jean-Luc Godardin elokuvakäsityksissä. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.

Pirilä, Kari & Kivi Erkki 2005. Elävä kuva – Elävä ääni. Ensimmäinen osa: Otos. Like, Helsinki.

Pirilä, Kari & Kivi Erkki 2008. Elävä kuva – Elävä ääni. Toinen osa: Leikkaus. Like, Helsinki.

Tarkovski, Andrei 1989. Vangittu aika. Love Kirjat, Helsinki.

Valkola, Jarmo 1999. Kuvien havainnointi ja montaasin estetiikka. Taide- ja mediakasvatuksellinen näkökulma audiovisuaalisen kerronnan teoriaan ja analyysiin. Jyväskylän yliopiston kirjaston julkaisuyksikkö JULPU, Jyväskylä

Varjola, Markku 2010. Vedellinen elokuva. Teoksessa Bagh, Peter von & Tammi, Eero & Timonen, Lauri & Toiviainen, Sakari (toim.). Filmihullu. Vuodet 1968-1978. Like, Helsinki

Muut lähteet

Wikipedia 2010. Aika. Luettu ja tallennettu 9.3.2011.

<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Aika>>

Wikipedia 2011. Flashback (Narrative). Luettu ja tallennettu 9.3.2011.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Flashback_%28narrative%29>

LIITE

Minussa lyhytelokuvan työkopio

Liite 1